Kist
2270

Neuentdeckte Schachspielgeheimnisse,

oder

Sammlung

der schönsten, meist noch unbekannten Züge beym Schachspiel.

In einer bequemen Bezeichnungs-Art zum Selbstunterricht entworfen

von einem Liebhaber.

Erster Theil.

EIGENTHUM DER STADT AUGSBURG

Straßburg
bey Amand König, Buchhändler.
Paris, bey Ebendemselben.
1802.

Vorbericht.

Schon in der Geschichte der ältesten Völker hat man Spuren des Schachspieles entdekt. Bey den neuern Nationen ist dieses Spiel allgemein beliebt gewesen und es sind in allen Sprachen Abhandlungen darüber erschienen, deren jedoch jede ihren besondern Werth hat.

Le Calabrois lehrt uns unserm Gegner Fallstricke legen und dessen Gierigkeit zu unserm Vortheile anzuwenden. Stamma bringt es durch seine beinahe magischen Combinationen so weit, daß er den Feind sogar in den verzwei-

seltsten Fällen schlägt. — *Philidor* setzt dem Feinde, eine durch den wohlbedachten Marsch seiner Bauern, unübersteigliche Gränze, und zeigt uns die Vortheile die ein geschickter Spieler aus einem Stein zieht, der, so unbedeutend er auch Anfangs war, endlich der wichtigste im Spiel werden kann.

Das vollkommenste Werk über die Theorie und Praktik des Schachspiels ist unstreitig der *Traité des Amateurs*. Haben aber alle diese Schriftsteller den besten Weg eingeschlagen, und ist eines unter diesen Werken das wirklich als Leitfaden gebraucht zu werden verdient? Was nützen in der That eine Menge langwieriger Parthien, die man den Anfängern zur Uebung vorlegt, als hätte man alle Combinationen dieses Spiels erschöpfen wollen, und wer wird wohl dem Widerwillen, den eine unaufhörliche Wiederholung erzeugt, widerstehen, um einige allgemeine Regeln zu erlernen, die in einer Menge von Beispielen zerstreut liegen.

In einer Schachparthie kommen drey Haupt-Epochen vor.

1) Der Eingang der Parthie, das Ausspielen der Steine und die erste Entwickelung des Spiels.

2) Der Plan und die Ausführung des Angriffs und die Vertheidigung.

3) Das Ende der Parthie.

Dieß sind die wahren Bestandtheile dieses Spiels, die ein Elementarwerk, meiner Meinung nach, jeden ins besondere abhandeln solte (*). Mit welchem dieser drey Theile soll man aber den Anfänger zuerst bekannt machen? Mit der Eröffnung der Parthie? ... Ist aber die Parthie einmal angefangen, wie soll man einen Angriff erdenken und ausführen, wenn man den

(*) Stein in seinem Essai sur les Echecs, (La Haye 1789) hat diese Methode befolgt.

Endzweck desselben nicht kennt? Es wäre also vielleicht besser zuerst zu lehren wie eine Parthie gewonnen wird, da dieß doch das einzige Bestreben des Spielers ist. Wir wollen diese Frage nicht entscheiden; man wird sie aber nicht mehr so sonderbar finden, wenn man betrachtet wie viele Parthien unentschieden geblieben und sogar verloren worden sind, bloß weil der Spieler seine Bauern nicht zur Dame zu ziehen oder oft auf eine sehr leichte Art Matt zu machen wußte.

Dieser Versuch wird folglich sowohl dem Kenner zum Vergnügen, als dem Anfänger zur Belehrung dienen; er zeigt Diesem wie nützlich eine gute Stellung ist und wie viele Vortheile das Nachdenken in diesem Spiele darbietet; er wird dadurch dreister werden; er wird die Fehler seines Gegners zu benutzen, so wie auch dessen Fallen auszuweichen, und endlich, verschiedene auf einander folgende Züge zu combiniren lernen; Kenntnisse, die man gewöhnlich erst durch lange Uebung erlangt.

Einer der größten Vorzüge dieses Buchs, vor allen übrigen die bisher erschienen sind, ist, daß es jeden Zug auf dem Schachbret abgebildet vorstellt, wodurch man die Steine leicht aufsetzen, und, wenn man sich in der Ausübung geirrt hat, eben so leicht wieder herstellen kann; ja, daß man sogar durch bloßes Anschauen der Kupfertafel, die Auflösung der Aufgabe findet.

Jeder Stein ist mit dem Anfangsbuchstaben seines Namens bezeichnet; so bedeutet demnach K König, D Dame u. s. w. Wir haben dieser Methode vor der des Stamma, die nachher auch in dem Traité des Amateurs befolgt worden, und wodurch jedem Stein der Buchstaben des Feldes und der Linie, die er auf dem Schachbret einnimmt, beygelegt wird, den Vorzug gegeben; erstens weil sie viel einfacher, deutlicher und bequemer ist, und zweytens weil sie nur sechs Zeichen statt neun erforderte; denn jeder Buchstabe stellt den Stein vor, dessen Platz

er einnimmt; da hingegen nach Stamma's Manier, eine Art Steine oft durch zwey verschiedene Buchstaben bezeichnet wird: so wie die Thürme, die Springer und die Laufer, die bald mit A bald mit H. B. G u. s. w. bezeichnet sind, welches irre macht und manchen Anfänger abschreckt der darinn die Zeichen der Algebra zu finden glaubt.

Was die Art jeden Zug aufzuzeichnen anbelangt, so haben wir uns derjenigen bedient, die Moses Hirschel, in seiner Abhandlung von Calabrois und Stamma, gebraucht, und wovon er der Erfinder zu seyn scheint. Sie ist einigermaßen eine Universalsprache für das Schachspiel, und viel deutlicher und bestimmter als die von Stamma, wovon sie im Grund bloß die Vervollkommnung ist. Weiter unten wird man die Erklärung davon finden.

Diese Schachpartien sind als Probleme anzusehen, deren Auflösung man, nach den auf

der Kupfertafel vorgeschriebenen Bedingungen, finden soll, wie z. B. in einer gewissen Anzahl Züge, mit einem Bauern u. s. w. Matt zu machen.

Man muß sich, so viel wie möglich, zu gewöhnen suchen den Zweck eines jeden Zugs im Ganzen zu berechnen, ohne das Schachbret zu berühren, und ihn dann erst mit den Steinen ausführen, wann man glaubt gewiß zu seyn ihn gefunden zu haben. Wird man nach den ersten Zügen gewahr, daß man sich betrogen hat, so gibt man den Steinen die Stellung wieder und sucht von neuem bis man darauf Verzicht thun muß. In diesem Fall sieht man den ersten Zug im Buche nach, und trachtet die übrigen zu entdecken. Die schwersten Züge muß man öfters wiederholen, um sich mit denselben bekannt zu machen. Hierauf kann man die Farbe der Steine ändern oder ihnen eine andere, der vorgeschriebenen Figur ähnliche, Stellung geben.

Wir haben den größten Theil der Züge dieser Sammlung aus Stamma, Lolli und andern berühmten Meistern genommen, auch viele neue hinzugesetzt. Wenn dieser Versuch den Beyfall der Liebhaber erhält, so geben wir eine Fortsetzung davon, die alles enthalten soll was in dieser Art interessantes über das Schachspiel erschienen ist.

Plan dieses Werkes.

Außer den gewöhnlichen Spiel-Endungen, findet man in gegenwärtigem Versuch andere schwerereso wie die des bezeichneten Bauers, des gezwungenen Patts, und des *qui-perd-gagne*, Wir theilen sie in sechs Abschnitte ein, deren jedem wir eine kurze Anweisung über die Art der darinn enthaltenen Züge vorausschicken.

Der erste Abschnitt enthält die Parthien worinn die beyden Gegner, mit einer beynahe gleichen Anzahl Steine, keinen andern Vortheil vor einander haben, als den der Stellung. Dieser erste Theil ist der interessanteste und ausgedehnteste; er nimmt die zwey Drittheile der Sammlung ein.

Der zweyte Abschnitt begreift die feinen Züge, und das sonderbare Schachmatt das die

Folge gewisser, unter beyden Parthien verabredeten Stellungen ist.

Der dritte Abschnitt enthält die Endparthien des bezeichneten Bauers, und die welche eine doppelte Bedingung voraussetzen, z. B. daß ein gewisser Bauer des Gegners nicht darf genommen werden.

Im vierten findet man die merkwürdigsten und öfters vorkommenden Fälle des Patts, in der gewöhnlichen Parthie.

Der fünfte zeigt die verschiedenen Resultate in der besondern Parthie des gezwungenen Patts.

Der sechste und lezte Abschnitt enthält die verschiedenen Arten Matt von qui-perd-gagne.

Erklärung der vorkommenden Zeichen und der Bezeichnungsart.

1) Die Kupfertafel stellt ein Schachbret vor, wie es vor demjenigen steht der die weißen Steine hat, so daß das weiße Eckfeld der beyden Spieler rechter Hand zu stehen kömmt.

2) Das Schachbret ist in acht senkrechte Parallellinien eingetheilt, die mit den Buchstaben a b c d e f g h bezeichnet sind; jede Linie hat acht mit Zahlen bemerkte Felder.

3) Die weißen Steine sind durch rothe Buchstaben und die schwarzen durch schwarze Buchstaben von einander unterschieden.

4) Die gesammten Steine des Spiels sind folgendermaßen bezeichnet.

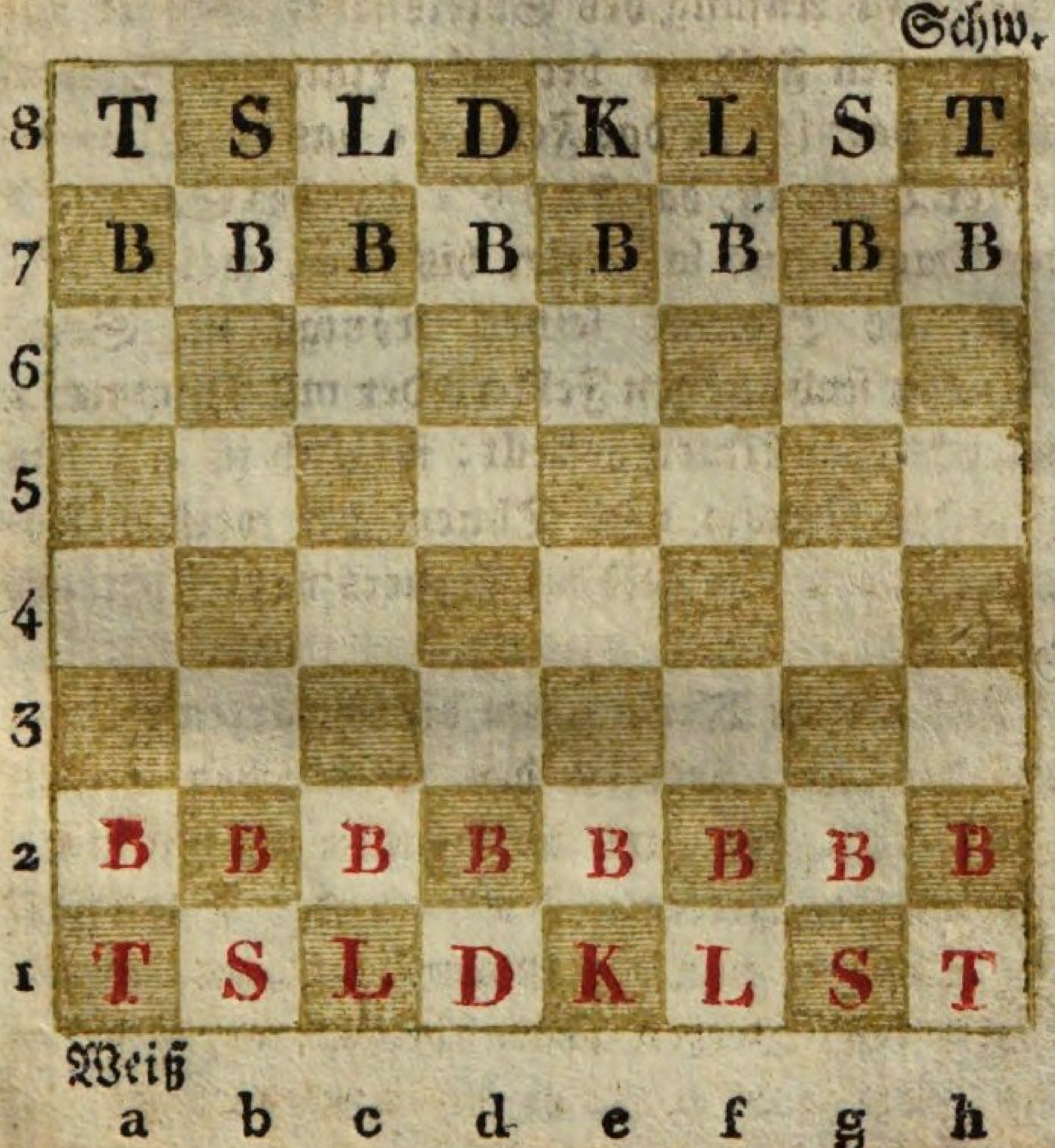
K bedeutet den König.	D die Dame.
T den Thurm.	S den Springer.
L den Laufer.	B den Bauer.

5) Alle Kupfertafeln dieses Werks stellen eben so viel Spielendungen vor; die erste Stellung der Steine ist immer angenommen die nehmliche gewesen zu seyn als die der gegen-

überstehenden Tafel, woraus man sieht daß der Weiße zu Anfang des Spiels seine Steine auf den ersten Feldern der acht Linien a b c etc. stehen hat, so daß das Feld a 1 das des Thurms seiner Dame ist, das Feld b 1 das des Springers der Dame, und so weiter bis h 1, welches das Feld des Thurms seines Königs ist. Seine Bauern sind auf den Feldern der mit Nummer 2 bezeichneten Linien gestellt; folglich ist a 2 das Feld des Bauers vom Thurm der weißen Königinn, b 2 das Feld des Bauers vom Springer u. s. w.

Auf gleiche Weise stehen die schwarzen Steine auf den acht Feldern der nehmlichen Linien a b c u. s. w., und die Bauern auf den mit 7 bezeichneten Feldern: demnach ist a 8 das Feld des Thurms von der schwarzen Dame, demjenigen des Weißen gegenüberstehend, b 8 das des Springers u. s. w. bis h 8, welches das Feld des Thurms vom König ist; a 7 ist das Feld des Bauers vom Thurm der Dame, b 7 das des Bauers vom Springer u. s. w. (Siehe die Kupfertafel).

1. Th. S. 14.


Schw.
8 T S L D K L S T
7 B B B B B B B B
6
5
4
3
2 B B B B B B B B
1 T S L D K L S T
Weiß
a b c d e f g h

1.	14	37	52	3	16	39	54
36	51	2	15	38	53	4	17
13	64.	27	50	5	18	55	40
48.	35	24	21	26	41	6	57
63	12	49	28	23	56	19	42
34	47	22	25	20	29	58	7
11	62	45	32	9	60	43	30
46	33	10.	61	44	31	8	59

Aus dieser beyderseitigen und immerwährenden Stellung der Steine folgt, daß die Weißen immer gegen die Schwarzen herauf rücken, und die Schwarzen hinunter gegen die Weißen. So kann z. B. der Weiße, der Stellung von N.r 15 nach, wenn er seinen Bauer, der c 7 steht, vorrücken will, ihn nicht auf das Feld c 6 stellen (welches gegen den Marsch der Bauern wäre) sondern er muß ihn auf das Feld c 8 rücken, wo er zur Dame zieht, weil er auf das lezte Feld seiner Linie, oder auf das erste der Seite des Schwarzen gekommen ist.

6) Für jeden Zug den man zu thun hat, bezeichnen wir sowohl das Feld worauf der Stein steht der gerükt werden soll, als dasjenige worauf man ihn stellen will. Wenn z. B. in N.r 1 gesagt wird: der Weiße spielt c 3 — c 5, so bedeutet es daß die Dame, die sich auf dem dritten Feld der Linie c befindet, auf das fünfte der nehmlichen ziehen soll, oder, was das gleiche ist, daß sie von c 3 auf c 5 geht. Deßgleichen spielt der Schwarze von d 6 auf c 5, welches bedeutet daß der Bauer,

der auf dem 6ten Feld der d Linie ist, auf das 5te der c Linie ziehen soll u. s. w.

Der Buchstabe bezeichnet folglich immer die Linie, und die Zahl das Feld der Linie. Diese Bezeichnungsart ist so einfach als deutlich, sie verhütet jede Zweydeutigkeit.

7) Das Kreuzchen † bedeutet, daß dem König des Gegners Schach gegeben wird. Die zwey Puncte : zeigen an, daß man den Stein des Gegners genommen hat, der sich auf dem Feld, das man besezt, befand.

8) Wenn ein Bauer auf das lezte Feld seiner Linie, (welche die erste des Gegners ist) gekommen ist, so wird er zur Dame, zum Springer, oder jedem andern Stein, nach Belieben des Spielers dem er gehört. In diesem Fall ist der Buchstab des Steins bezeichnet in den der Bauer verwandelt wird: das heißt ein D wenn man eine Dame gewählt hat, ein S wenn man einen Springer vorzieht u. s. w.

Erster Abschnitt.

Vom Schachmatt, oder den gewöhnlichen Spielendungen.

Wir haben in diesem Versuche die Arten von Matt nicht aufgenommen die man in allen Elementarbüchern findet, so wie das vom Thurm, vom Läufer, vom Springer, u. s. w. Man kann hierüber insonderheit le Traité des Amateurs zu Rathe ziehen. Dieser erste Abschnitt enthält, wie wir in der Vorrede schon gesagt haben, bloß die Spiele, wo beyde Spieler, mit beynahe gleicher Anzahl Steinen, keinen andern Vorzug vor einander haben, als den der Stellung. Diese Art Spielendungen bieten zwey verschiedene Fälle dar:

Der eine, wo der Weiße, der den Zug hat, in einer verzweifelhaften Lage ist, und von einem unvermeidlichen Matt bedroht wird, das

er bloß durch eine Aufopferung abwenden kann. Es bleibt ihm alsdann kein anderes Mittel übrig, als seinen Gegner durch ein immerwährendes Schach matt zu machen.

Diese Arten von Schachmatt, sind, unter verschiedenen Gesichtspuncten betrachtet, wieder von verschiedener Gattung, wovon hier die vornehmsten:

1) Wenn man ein oder mehrere Steine aufopfert, um sich Luft zu machen, und die übrigen so spielt, daß man zu seinem Zwecke gelangen kann.

2) Wenn man durch Aufopferungen dem gegenseitigen König gewisse Felder, die ihm zum Rückzug dienen, abschneidet, und ihm dadurch hinderlich ist, indem man ihn zwingt sie mit seinen eigenen Steinen zu besetzen, oder diese Steine von den Feldern abwendet, wo sie des Andern seine zu ziehen hindern. Von dieser Gattung ist das erstickte Matt.

3) Wenn man Aufopferungen macht, um den feindlichen König zu zwingen seine Stelle, wo

er verschanzt ist, zu verlassen, und auf eine andere zu gehen, wo er matt wird.

4) Wenn man durch Aufopferungen den gegenseitigen König in eine solche Lage versetzt, in der er sich befände, im Fall er genöthigt wäre auf eine Endlinie des Schachtbrets sich zu begeben, wo er von einem Thurm oder einem andern Stein matt gemacht wird.

Der andere Fall ist dieser, wo der Weiße, mit gleichem Vortheil der Stellung und des Spieles, leicht verlieren, oder wenigstens remise machen könnte; aber durch Zeitaufschub und durch einige feine Züge endlich den Gewinn des Spieles erzwingt.

In diesem Abschnitt, so wie in der Folge des Werks, fangen wir immer mit dem leichtesten Matt an, das heißt, mit dem von zwey oder drey Zügen, und fahren so fort bis zu dem schwersten.

Erklärung der Spiele.

N.° 1.

Weiß.	Schwarz.
1. c 3 — c 5 †	d 6 — c 5:
2. c 8 — d 8 †	Matt.

N.° 2.

1. d 7 — d 8 †	c 8 — d 8:
2. f 7 — d 7 †	Matt.

Veränderung.

1. d 7 — d 8	f 8 — d 8:
2. f 7 — b 7 †	Matt.

N.° 3.

1. h 4 — h 7: †	g 6 h — 7:
2. g 5 — f 7 †	Matt.

N.° 4.

1. e 7 — c 7 †	b 6 — c 7: †
2. b 5 — a 7 †	Matt.

N.° 5.

	Weiß.	Schwarz.
1.	f 3 — b 3 †	a 4 — a 5
2.	b 3 — b 5 : †	a 6 — b 5 :
3.	b 8 — a 8 †	Matt.

N.° 6.

1.	a 6 — b 7 †	b 8 — b 7 :
2.	c 7 — c 8 †	b 7 — b 8
3.	d 5 — c 7 †	Matt.

N.° 7.

1.	c 4 — a 6 : †	b 4 — a 6 :
2.	e 4 — b 7 : †	a 8 — a 7
3.	d 4 — c 6 †	Matt.

N.° 8.

1.	d 4 — f 5 : †	e 6 — f 5 :
2.	c 3 — e 5 †	d 6 — e 6
3.	d 3 — c 5 †	Matt.

Veränderung.

1.	d 4 — f 5 : †	f 7 — f 5 :
2.	c 3 — e 5 †	f 5 — e 5 :
3.	f 4 — e 5 : †	Matt.

N.° 9.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e 4 — h 7 †	f 6 — h 7:
2.	f 8 — g 6 †	h 8 — g 8
3.	g 2 — d 5 †	Matt.

N.° 10.

1.	b 3 — f 7 : †	e 8 — d 8
2.	f 7 — d 7 : †	f 6 — d 7:
3.	e 5 — f 7 †	Matt.

N.° 11.

1.	c 3 — b 5 †	e 8 b 5:
2.	d 6 — c 8 †	a 7 a 6:
3.	b 7 — b 8 C †	Matt.

Veränderung.

1.	c 3 — b 5 †	a 7 — a 6:
2.	b 5 — c 7 †	a 6 — a 7
3.	d 6 — c 8 †	a 7 — b 8
4.	c 7 — a 6 †	Matt.

N.° 12.

1.	g 2 — g 4 †	e 6 — g 4:
2.	g 6 — h 6: †	g 7 — h 6:
3.	b 3 — f 7 †	Matt.

N.° 13.

Weiß.	Schwarz.
1. f 1 — h 1 †	g 2 — h 2
2. b 7 — h 7 †	h 2 — h 7:
3. g 6 — g 7 †	Matt.

N.° 14.

1. b 1 — b 8 †	f 5 — c 8
2. a 4 — d 7 †	f 8 — d 7:
3. c 5 — b 7 †	Matt.

N.° 15.

1. a 5 — b 6 †	a 7 — b 6:
2. c 7 — c 8 C †	b 6 — a 5
3. b 2 — b 4 †	Matt.

Veränderung.

1. a 5 — b 6 †	a 7 a 8
2. c 7 — c 8 D †	Matt.

N.° 16.

1. f 2 — g 4 †	g 6 — g 4:
2. f 1 — f 5 †	e 5 — f 5:
3. d 1 — d 5 †	Matt.

N.° 17.

Weiß.	Schwarz.
1. d 5 — c 4	a 3 — a 2
2. c 4 — b 3	a 2 — a 1 D
3. e 4 — e 1 †	Matt.

Veränderung.

1. d 5 — c 4	a 3 — a 2
2. c 4 — b 3	a 2 — a 1 C
3. b 3 — c 3	Verliert.

N.° 18.

1. d 4 — d 8: †	c 8 — d 8:
2. d 3 — c 4 †	g 8 — h 8
3. f 4 — g 6 †	Matt.

Veränderung.

1. d 4 — d 8: †	g 8 — f 7
2. d 3 — c 4 †	c 8 — c 4:
3. d 8 — f 8 †	Matt.

N.° 19.

1. b 1 — b 8 †	c 8 — b 8:
2. a 3 — d 6: †	b 8 — c 8
3. a 4 — b 6 †	c 8 — d 8
4. d 6 — c 7 †	Matt.

N.° 20.

	Weiß.	Schwarz.
1.	f 4 — g 6 †	h 8 — g 8
2.	g 6 — e 7 †	g 8 — h 8
3.	h 1 — h 7 : †	h 8 — h 7 :
4.	c 1 — h 1 †	Matt.

Veränderung.

1.	f 4 — g 6 †	f 7 — g 6 :
2.	h 1 — h 7 : †	h 8 — h 7 :
3.	c 1 — h 1 †	Matt.

N.° 21.

1.	a 1 — a 7	b 7 — a 7 : †
2.	c 4 — c 5 †	f 7 — g 6
3.	f 4 — f 5 †	g 6 — h 7 :
4.	e 2 — h 2 †	Matt.

N.° 22.

1.	g 5 — g 6 †	h 7 — h 8
2.	g 6 — g 7 †	h 8 — h 7
3.	f 6 — h 6 : †	h 1 — h 6 :
4.	e 6 — g 5 †	Matt.

N.° 23.

	Weiß.	Schwarz.
1.	c 1 — c 8 †	d 8 — c 8 :
2.	b 6 — b 7 †	a 8 — b 8
3.	a 3 — d 6 †	c 8 — c 7
4.	e 5 — d 7 †	Matt.

N.° 24.

1.	g 6 — f 7 †	d 7 — f 7 :
2.	c 8 — d 6 †	e 5 — d 6 :
3.	d 3 — d 4 †	c 6 — d 4 :
4.	b 3 — a 5 †	Matt.

N.° 25.

1.	f 5 — e 7 †	d 6 — e 7 :
2.	g 5 — c 5 †	e 7 — c 5 :
3.	c 2 — e 4 †	c 3 — e 4 :
4.	d 4 — d 5 †	Matt.

N.° 26.

1.	c 5 — c 7 †	g 7 — h 6
2.	c 7 — h 7 †	h 8 — h 7 :
3.	f 6 — g 8 †	h 6 — g 5
4.	d 4 — f 6 †	Matt.

Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
1. c 5 — c 7 †	g 7 — h 6
2. c 7 — h 7 †	h 6 — g 5
3. f 6 — e 4 †	Matt.

Andere Veränderung.

1. c 5 — c 7 †	g 7 — f 8
2. d 4 — e 5 †	Matt.

N.° 27.

1. d 4 — e 6 †	f 8 — e 8
2. d 2 — d 8 †	f 6 — d 8:
3. f 1 — f 8 †	g 8 — f 8:
4. e 6 — g 7 †	Matt.

N.° 28.

1. f 3 — f 8 †	c 5 — f 8:
2. e 5 — g 6 †	h 7 — g 6:
3. h 5 — g 6: †	h 8 — g 8
4. g 2 — d 5 †	Matt.

N.° 29.

1. d 5 — e 7 †	g 8 — h 8
2. c 4 — g 8 †	f 8 — g 8:
3. e 7 — g 6: †	h 7 — g 6:
4. a 4 — h 4 †	Matt.

N.° 30.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d 6 — d 7 †	e 8 — d 7:
2.	b 7 — b 8 †	c 8 — b 8:
3.	a 6 — a 7 †	b 8 — a 8
4.	d 5 — c 7 †	Matt.

N.° 31.

1.	c 7 — g 7 †	f 8 — g 7:
2.	f 6 — e 7 †	e 8 — e 7:
3.	c 8 — e 7: †	g 6 — h 7
4.	e 6 — f 5 †	Matt.

N.° 32.

1.	d 3 — e 4 †	h 7 — b 7
2.	f 4 — b 8 †	c 8 — b 8:
3.	a 1 — a 7: †	b 6 — a 7:
4.	b 5 — c 7 †	Matt.

N.° 33.

1.	a 1 — a 5 †	b 5 — a 5:
2.	d 5 — c 5: †	d 6 — c 5:
3.	e 3 — c 4 †	a 5 — b 5
4.	g 6 — b 6 †	Matt.

Veränderung.

1.	a 1 — a 5 †	b 5 — b 6
2.	d 5 — c 5: †	Matt.

N.° 34.

Weiß.	Schwarz.
1. c 1 — c 8 †	a 8 — b 7
2. b 5 — d 6 †	b 7 — a 6
3. g 5 — a 5 †	b 6 — a 5:
4. c 8 — c 6 †	Matt.

N.° 35.

1. f 1 — f 8 †	g 8 — h 7
2. c 6 — g 6 †	e 4 — g 6:
3. h 5 — g 6: †	h 7 — g 6:
4. b 5 — d 3 †	Matt.

N.° 36.

1. e 3 — b 6 †	d 8 — e 8
2. c 4 — d 6 †	e 8 — e 7
3. g 2 — g 5 †	e 7 — d 6:
4. g 5 — c 5 †	Matt.

Veränderung.

1. e 3 — b 6 †	d 8 — e 7
2. g 2 — g 5 †	e 7 — e 8 } *ou* f 7 }
3. c 4 — d 6 †	Matt.

N.° 37.

Weiß.	Schwarz.
1. e 3 — e 5 †	g 5 — h 6
2. f 2 — h 4 †	h 6 — g 7
3. h 4 — h 7 : †	g 7 — f 6 : } *ou* f 8 }
4. h 7 — h 8 †	Matt.

N.° 38.

1. e 2 — g 2 †	g 8 — f 8
2. e 5 — d 7 †	c 7 — d 7 :
3. e 1 — e 8 †	f 8 — e 8 :
4. g 2 — g 8 †	Matt.

N.° 39.

1. g 8 — f 6	g 6 — g 5
2. f 6 — g 4 †	h 2 — h 1
3. f 2 — f 1	h 3 — h 2
4. g 4 — f 2 †	Matt.

Veränderung.

1. g 8 — f 6	h 2 h 1
2. f 6 — g 4	h 3 h 2
3. f 2 — f 1	g 6 g 5
4. g 4 — f 2 †	Matt.

N.° 40.

Weiß.	Schwarz.
1. f 4 — a 4	a 5 — a 4:
2. h 2 — h 3 †	e 3 — d 4
3. h 3 — h 4 †	d 4 — e 5
4. h 4 — a 4:	Verliert.

N.° 41.

1. d 4 — f 5 †	b 7 — b 6
2. a 5 — b 6: †	a 7 — a 8
3. c 7 — c 8 D †	h 8 — c 8:
4. c 1 — c 8: †	a 8 — b 7
5. f 5 — d 6 †	Matt.

Veränderung.

1. d 4 — f 5 †	b 7 — b 6
2. a 5 — b 6: †	a 7 — b 7
3. f 5 — d 6 †	b 7 — a 8
4. b 6 — b 7 †	Matt.

N.° 42.

1. c 7 — c 8 †	b 7 — c 8:
2. d 5 — c 7 †	a 8 — b 8
3. e 7 — c 6 †	b 8 — b 7
4. a 5 — a 6 †	b 7 — c 6:
5. b 4 — b 5 †	Matt.

N.° 43.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d 7 — d 8 †	b 8 — a 7
2.	e 7 — c 5 †	b 7 — b 6
3.	c 5 — b 6 †	a 7 — b 6:
4.	a 3 — c 5 †	b 6 — b 7
5.	b 3 — a 5 †	Matt.

N.° 44.

1.	f 1 — f 8 †	d 6 — c 8
2.	g 2 — b 7: †	b 8 — b 7
3.	a 5 — a 6 †	b 7 — b 8
4.	b 4 — c 6 †	b 8 — a 8
5.	f 8 — c 8: †	Matt.

N.° 45.

1.	b 5 — b 8 †	h 8 — h 7
2.	f 7 — g 7: †	h 7 — g 7:
3.	b 4 — g 4 †	g 7 — f 7
4.	g 4 — g 8 †	f 7 — e 7
5.	g 8 — e 8 †	Matt.

Veränderung.

1.	b 5 — b 8 †	d 6 — d 8
2.	b 4 — f 8 †	d 8 — f 8:
3.	f 7 — f 8: †	h 8 — h 7
4.	f 8 — h 8 †	Matt.

N.° 46.

N.° 46.

Weiß.	Schwarz.
1. h 6 — h 8 †	g 8 — h 8 :
2. e 3 — h 6 †	e 7 — h 7
3. f 1 — f 8 †	c 5 — f 8 :
4. h 6 — f 8 : †	d 5 — g 8
5. h 4 — g 6 †	Matt.

N.° 47.

1. g 7 — b 7 †	b 8 — a 8
2. b 7 — b 8 †	a 8 — b 8 :
3. b 4 — a 6 †	b 8 — a 8
4. a 6 — c 7 †	a 8 — b 8
5. c 5 — a 6 †	Matt.

Veränderung.

1. g 7 — b 7 †	d 6 — b 7 :
2. b 4 — a 6 †	b 8 — a 8
3. c 6 — b 7 : †	Matt.

N.° 48.

1. h 5 — f 7 : †	g 8 — h 8
2. d 5 — f 6	a 3 — a 2
3. f 7 — g 6	b 3 — g 8
4. g 6 — h 7 †	g 8 — h 7 :
5. g 5 — f 7 †	Matt.

N.° 49.

Weiß.	Schwarz.
1. e 5 — h 8 †	f 8 — h 8 :
2. g 4 — f 6 †	h 7 — g 7
3. f 6 — d 7 : †	g 7 — g 8 *
4. f 1 — f 8 †	g 8 — h 7
5. f 8 — h 8 : †	Matt.

Veränderung.

* 3. f 6 — d 7 : †	g 7 — h 7
4. f 1 — f 7 †	h 7 — g 8
5. f 7 — g 7 †	Matt.

N.° 50.

1. b 4 — c 6 †	b 8 — b 7
2. e 7 — c 7 †	b 7 — c 7 :
3. d 1 — d 7 †	c 7 — c 8
4. c 6 — e 7 †	c 8 — b 8
5. e 5 — c 6 †	Matt.

N.° 51.

1. d 7 — d 8 †	b 8 — b 7
2. b 5 — d 6 †	b 7 — a 6
3. b 4 — a 4 †	b 3 — a 5
4. a 4 — b 5 †	c 7 — b 5 :
5. c 4 — b 5 : †	Matt.

N.° 52.

Weiß.		Schwarz.
1.	d 6 — d 8 †	f 8 — d 8 :
2.	b 5 — c 7 †	a 8 — b 8
3.	c 7 — a 6 †	b 8 — a 8
4.	f 4 — b 8 †	d 8 — b 8 :
5.	a 6 — c 7 †	Matt.

N.° 53.

1.	d 5 — c 7 †	a 8 — a 7
2.	a 5 — b 6 †	a 7 — b 6
3.	c 4 — c 5 †	b 6 — c 7 :
4.	f 4 — e 6 †	c 7 — c 8
5.	d 2 — d 8 †	Matt.

N.° 54.

1.	g 7 — g 8 D †	f 7 — g 8 :
2.	g 5 — g 6	e 5 — d 6
3.	a 2 — a 8 †	d 6 — f 8
4.	f 6 — f 7 †	g 8 — h 8
5.	a 8 — f 8 †	Matt.

N.° 55.

1.	c 6 — e 8 †	g 8 — g 7
2.	c 1 — h 6 †	g 7 — h 6 :
3.	e 8 — f 8 †	h 6 — g 5
4.	f 3 — f 5 †	g 6 — f 5 :
5.	f 8 — g 7 †	Matt.

N.° 56.

Weiß.	Schwarz.
1. f 1 — f 8 †	h 8 — g 7
2. c 1 — h 6 †	g 7 — h 6:
3. f 8 — g 8	g 6 — f 7
4. e 5 — h 5 †	f 7 — h 5:
5. g 4 — g 5 †	Matt.

N.° 57.

1. c 7 — d 8 †	c 4 — g 8
2. f 3 — g 5	h 6 — g 5: *
3. d 8 — g 5:	g 8 — h 7
4. g 5 — d 8 †	h 7 — g 8
5. d 8 — h 4 †	g 8 — h 7
6. h 4 — h 7; †	Matt.

Veränderung.

* 2. f 3 — g 5	b 5 — b 7
3. g 5 — f 7 †	b 7 — f 7:
4. g 6 — f 7:	
5. f 7 — g 8:D †	Matt.

N.° 58.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e 6 — d 5 : †	c 6 — d 5 :
2.	e 2 — c 4 : †	d 5 — c 6
3.	c 4 — b 5 †	c 6 — c 5
4.	b 2 — b 4 †	c 5 — d 5
5.	e 3 — e 4 †	d 5 — e 6
6.	b 5 — c 4 †	Matt.

Veränderung.

1.	e 6 — d 5 : †	c 4 — d 5 :
2.	e 2 — b 5 †	c 6 — c 5
3.	b 2 — b 4 †	Matt.

N.° 59.

1.	d 4 — d 8 : †	c 8 — d 8 :
2.	d 3 — c 4 †	g 8 — h 8
3.	f 4 — g 6 †	h 7 — g 6 :
4.	h 5 — g 6 : †	g 4 — h 6
5.	h 3 — h 6 : †	g 7 — h 6 :
6.	e 7 — f 6 †	Matt.

Veränderung.

1.	d 4 — d 8 : †	g 8 — f 7
2.	d 3 — c 4 †	c 8 — c 4 :
3.	d 8 — f 8 †	Matt.

N.° 60.

Weiß.	Schwarz.
1. e 1 — e 5 †	f 7 — f 6
2. e 5 — e 8 †	h 8 — g 7
3. e 8 — e 7 †	g 7 — h 6
4. b 5 — h 5 : †	g 6 — h 5 :
5. e 7 — f 6 : †	d 3 — g 6
6. g 4 — g 5 †	Matt.

N.° 61.

1. h 8 — e 8 †	d 8 — e 6 *
2. e 3 — g 4 †	e 5 — f 5
3. d 1 — d 5 : †	a 5 — d 5 :
4. e 2 — e 4 †	f 5 — g 5
5. h 2 — h 4 †	g 5 — h 5
6. e 8 — h 8 †	Matt.

N.° 62.

1. e 1 — e 8 †	f 6 — d 8
2. e 8 — d 8 : †	d 7 — d 8 :
3. b 5 — c 7 †	a 8 — b 8
4. c 7 — a 6 †	b 8 — a 8
5. f 4 — b 8 †	d 8 — b 8 :
6. a 6 — c 7 †	Matt.

* Wenn er mit dem Läufer das Schach des Thurms bedeckt, so ist er um einen Zug eher matt.

N.° 63.

Weiß.	Schwarz.
1. f 7 — g 8 †	h 8 — g 8 :
2. f 6 — f 7 †	g 8 — f 8
3. c 1 — a 3 †	a 8 — a 3 :
4. g 5 — h 7 : †	f 8 — e 7
5. f 7 — f 8 D †	e 7 — d 7
6. f 1 — f 7 †	Matt.

N.° 64.

1. a 5 — a 6 : †	a 8 — b 8
2. b 5 — a 7 †	g 2 — b 7 *
3. b 1 — b 7 : †	d 7 — b 7 :
4. d 6 — d 7 †	b 8 — a 8
5. a 7 — c 8 †	b 7 — a 7
6. c 8 — b 6 †	Matt.

Erste Veränderung.

*2. b 5 — a 7 †	d 7 — b 7
3. a 7 — c 6	g 2 — c 6 :
4. d 6 — d 7 †	c 6 — c 7 **
5. a 6 — b 7 : †	Matt.

Zurückweisung an den 4. Zug der Veränderung.

**4. d 6 — d 7 †	c 8 — c 7
5. d 7 — d 8 D †	Matt.

Andere Veränderung.

Weiß.	Schwarz.
2. b 5 — a 7 †	d 2 — b 1 :
3. a 6 — c 8 : †	b 8 — a 7
4. e 5 — d 4 †	Matt.

N.° 65.

1. f 4 — e 7 : †	c 8 — c 7 :
2. a 4 — a 7 : †	b 8 — a 7 :
3. e 1 — a 1 †	a 7 — b 8
4. a 1 — a 8 †	b 8 — a 8 :
5. d 5 — b 6 †	a 8 — b 8
6. d 2 — d 8 †	b 8 — a 7
7. d 8 — a 8 †	Matt.

Veränderung.

1. f 4 — c 7 : †	b 8 — a 8
2. a 4 — a 7 : †	a 8 — a 7 :
3. e 1 — a 1 †	Matt.

N.° 66.

Weiß.	Schwarz.
1. d 4 — a 4 †	a 7 — b 8 :
2. d 8 — c 6 †	b 8 — b 7
3. a 4 — a 8 : †	b 7 — a 8 :
4. g 4 — a 4 †	a 8 — b 7
5. a 4 — a 7 †	b 7 — c 8
6. a 7 — a 8 †	c 8 — b 7*
7. a 8 — b 8 †	Matt.

Veränderung.

*6. a 7 — a 8 †	c 8 — d 7
7. a 8 — d 8 †	Matt.

N.° 67.

1. e 3 — a 7 : †	b 8 — a 7 :
2. e 1 — a 1 †	a 7 — b 8
3. a 1 — a 8 †	b 8 — a 8 :
4. c 3 — e 8 : †	a 8 — a 7
5. b 5 — b 6 †	a 7 — a 6
6. c 2 — d 3 †	a 6 — a 5
7. e 8 — a 8 †	Matt.

N.° 68.

Weiß.	Schwarz.
1. c 7 — b 8 †	a 8 — b 8 :
2. c 5 — d 6 †	b 8 — c 8 *
3. d 7 — c 7 †	c 8 — b 8
4. c 7 — c 6 : †	b 8 — a 8
5. e 6 — c 7 †	a 8 — b 8
6. c 7 — d 5 †	b 8 — a 8
7. d 5 — b 6 †	Matt.

Veränderung.

*2. c 5 — d 6 †	b 8 — a 8
3. e 6 — c 7 †	a 8 — b 8
4. c 7 — d 5 †	b 8 — c 8
5. d 7 — c 7 †	c 8 — b 8
6. c 7 — c 6 : †	b 8 — a 8
7. d 5 — b 6 †	Matt.

N.° 69.

1. g 5 — f 6 †	g 7 — h 6
2. f 6 — h 4 †	h 6 — g 7
3. h 4 — d 4 †	g 7 — h 6
4. d 4 — f 4 †	h 6 — g 7
5. f 4 — e 5 †	g 7 — h 6
6. f 5 — h 5 †	g 6 — h 5 :
7. e 5 — f 6 †	Matt.

Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
1.	g 5 — f 6 †	g 7 — g 8
2.	f 6 — e 6 †	g 8 — g 7
3.	e 6 — e 5	g 7 — g 8 (*)
4.	e 5 — b 8 : †	g 8 — g 7
5.	b 8 — f 8 †	Matt.

N.° 70.

1.	e 2 — e 5 †	b 8 — a 8
2.	e 6 — c 7 †	a 8 — b 8
3.	c 7 — d 8 : †	b 8 — a 8
4.	d 8 — c 7 †	a 8 — b 8
5.	c 7 — a 6 †	b 8 — a 8
6.	e 5 — b 8 †	g 8 — b 8 :
7.	a 5 — c 7 †	Matt.

(*) Wenn er auf das Feld h 6 zieht, so ist er in 2 Zügen matt, wie oben.

N.° 71.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e 4 — e 8 †	b 7 — c 8
2.	f 8 — d 7 †	b 8 — b 7
3.	a 5 — a 6 †	b 7 — a 6:
4.	d 7 — c 5 †	b 6 — c 5: *
5.	e 8 — c 6: †	h 6 — c 6:
6.	e 1 — a 1 †	a 6 — b 7
7.	f 1 — b 1 †	Matt.

Veränderung.

*4.	d 7 — c 5 †	a 6 — b 5
5.	g 2 — c 6: †	b 5 — c 5:
6.	e 1 — e 5 †	c 5 — d 6
7.	e 5 — d 5 †	Matt.

Andere Veränderung.

1.	e 4 — e 8 †	c 6 — d 8
2.	e 8 — d 8: †	b 7 — c 8
3.	f 8 — d 7 †	Matt.

N.° 72.

Weiß.	Schwarz.
1. g 4 — e 6 †	f 8 — f 7
2. e 6 — c 8 †	f 7 — f 8
3. c 8 — c 7	f 8 — f 7
4. c 7 — b 8 †	f 7 — f 8
5. b 8 — e 5	b 5 — d 7
6. e 5 — h 8 †	g 8 — f 7
7. h 8 — g 7 †	Matt.

N.° 73.

1. f 4 — c 7 : †	c 8 — c 7 :
2. a 4 — a 7 : †	b 8 — a 7 :
3. e 1 — a 1 †	a 7 — b 8
4. a 1 — a 8 †	b 8 — a 8 :
5. d 5 — b 6 †	a 8 — b 8
6. d 2 — d 8 †	c 7 — c 8
7. d 8 — c 8 : †	b 8 — a 7
8. c 8 — a 8 †	Matt.

N.° 74.

Weiß.	Schwarz.
1. c 7 — b 5 †	f 5 — e 7:
2. a 1 — a 7 †	b 7 — b 8
3. c 3 — e 5 †	c 8 — c 7
4. e 5 — c 7: †	b 8 — c 8
5. a 7 — a 8 †	c 8 — d 7
6. a 8 — d 8 †	d 7 — e 6
7. d 8 — d 6 †	e 6 — f 5
8. b 5 — d 4 †	Matt.

Veränderung.

1. c 7 — b 5 †	b 7 — b 8
2. c 3 — e 5 †	c 8 — c 7
3. e 7 — e 8 †	b 8 — b 7
4. a 1 — a 7 †	Matt.

N.° 75.

Weiß.	Schwarz.
1. d 7 — d 8 †	b 8 — a 7
2. c 3 — b 5 †	a 7 — a 6
3. b 5 — c 7 : †	a 6 — a 7
4. e 7 — c 8 †	b 8 — c 8 : *
5. c 7 — b 5 †	a 7 — b 7
6. d 8 — c 7 †	b 7 — a 6
7. c 7 — c 8 : †	a 6 — b 5
8. c 8 — c 4 †	Matt.

Veränderung.

*4. e 7 — c 8 †	a 7 — b 8
5. c 8 — d 6 †	b 8 — a 7
6. d 6 — b 5 †	Matt.

N.° 76.

	Weiß.	Schwarz.
1.	c 7 — c 8 C †	a 7 — a 6
2.	b 3 — c 4 †	a 6 — b 7 *
3.	c 4 — d 5 †	b 7 — a 6
4.	c 3 — c 6 †	a 6 — a 5
5.	f 4 — c 7 †	a 5 — b 5
6.	c 8 — a 7 †	b 5 — b 4 ¶
7.	a 2 — a 3 †	b 4 — a 4
8.	c 6 — a 6 †	Matt.

Zurückweisung an den 6ten Zug.

¶ 6.	c 8 — a 7 †	b 5 — a 4
7.	d 5 — b 3 †	a 4 — b 4
8.	c 6 — c 4 †	Matt.

Veränderung.

* 2.	b 3 — c 4 †	a 6 — a 5
3.	f 4 — c 7 †	a 5 — a 4
4.	c 4 — b 3 †	a 4 — b 5
5.	c 8 — d 6 †	b 5 — a 6
6.	b 3 — c 4 †	a 6 — a 7
7.	c 3 — a 3 †	Matt.

Zurückweisung an den 3ten Zug.

3.	f 4 — c 7 †	a 5 — b 4
4.	c 7 — d 6 †	b 4 — a 4
5.	e 3 — a 3 †	Matt.

N.º 77.

Weiß.	Schwarz.
1. e 5 — d 7 †	b 8 — a 7
2. c 6 — b 7 : †	a 7 — b 7 :
3. d 1 — f 3 †	b 7 — a 6
4. b 4 — b 5 †	a 6 — b 5 :
5. f 3 — e 2 †	b 5 — b 4
6. c 3 — c 4 †	b 4 — b 5
7. a 2 — a 4 †	b 5 — a 6
8. c 4 — c 7 †	b 6 — b 5
9. e 2 — b 5 †	Matt.

Veränderung.

3. d 1 — f 3 †	b 7 — a 7
4. c 3 — c 7 †	a 7 — a 6
5. f 3 — e 2 †	b 6 — b 5
6. d 7 — c 5 †	a 6 — b 6
7. c 7 — b 7 †	Matt.

N.° 78.

Weiß.	Schwarz.
1. h 3 — h 7 : †	b 7 — a 6
2. f 5 — c 8 †	a 5 — b 7
3. c 8 — b 7 : †	a 6 — a 5
4. b 7 — a 7 : †	a 8 — a 7 :
5. h 7 — a 7 : †	a 5 — b 4
6. a 2 — a 3 †	b 4 — c 5
7. d 3 — d 4 †	c 5 — c 6
8. d 4 — d 5 †	c 6 — c 5
9. b 3 — b 4 †	Matt.

N.° 79.

1. a 4 — a 7 : †	b 8 — a 7
2. c 1 — a 1 †	a 7 — b 8
3. a 1 — a 8 †	b 8 — c 7
4. c 3 — b 5 †	c 7 — d 7
5. a 8 — a 7 †	d 7 — e 8
6. e 4 — g 6. †	e 8 — f 8
7. h 7 — h 8 †	g 7 — h 8
8. f 4 — e 6 †	f 8 — g 8
9. g 6 — h 7 †	Matt.

N.° 80.

Weiß.	Schwarz.
1. b 1 — b 7 : †	c 7 — b 7 :
2. a 4 — c 6 †	b 7 — c 7
3. a 8 — a 7 †	c 7 — b 8
4. a 7 — b 7 †	b 8 — a 8
5. b 7 — d 7 †	a 8 — b 8
6. d 7 — d 8 : †	b 8 — c 7
7. d 8 — d 7 †	c 7 — b 8
8. d 7 — b 7 †	b 8 — c 8
9. c 4 — d 6 : †	c 8 — d 8
10. b 7 — d 7 †	Matt.

Veränderung.

3. a 8 — a 7 †	c 7 — c 8
4. c 4 — d 6 : †	c 8 — b 8
5. a 7 — b 7 †	b 8 — a 8
6. b 7 — b 6 †	a 8 — a 7
7. d 6 — c 8 †	Matt.

Zweyter Abschnitt.

Sonderbare Arten von Schachmatt.

Wir begreifen unter dieser Aufschrift diejenigen feinen Züge, wodurch der Weiße, der gemeiniglich, sowohl in Ansehung des Spiels als der Stellung, die Oberhand über seinen Gegner hat, sich verbindet, unter gewissen Bedingungen matt zu machen, (wie z. B. nicht mit einem gewissen Steine Matt zu geben, oder einen andern nicht zu ziehen) ohne welche Bedingung er selbst das Spiel zu verlieren einwilligt.

N.° 81.

Weiß.	Schwarz.
1. f 5 — f 4	e 7 — e 8
2. e 5 — f 6	e 8 — f 8
3. d 5 — d 8 †	Matt.

Andere Veränderung.

1. d 5 — d 1	e 7 — e 8
2. e 5 — d 6	e 8 — d 8
3. f 5 — f 8 †	Matt.

N.° 82.

1. h 1 — h 6	e 5 — f 5
2. a 1 — g 1	f 5 — e 5
3. g 1 — g 5 †	Matt.

Veränderung.

1. h 1 — h 6	e 5 — d 5
2. a 1 — c 1	d 5 — e 5
3. c 1 — c 5 †	Matt.

Nota. Das Matt ist ebenfalls da wenn er im ersten Zug a 1 — a 6 spielt.

N.° 83.

Weiß.	Schwarz.
1. e 5 — e 1	e 8 — f 8
2. e 1 — g 1	f 8 — e 8
3. g 1 — g 8 †	Matt.

Veränderung.

1. e 5 — e 1	e 8 — d 8
2. e 1 — c 1	d 8 — e 8
3. c 1 — c 8 †	Matt.

Dieser Zug ist der einfachste unter allen, und kommt öfters vor. Man muß ihn kennen um sich zu gewöhnen mit dem Thurm, in so wenig Zügen als möglich, schachmatt zu geben.

N.° 84.

1. d 3 — b 3	e 4 — d 4
2. e 5 — g 6	d 4 — e 4
3. f 5 — f 4 †	Matt.

Andere Veränderung.

1. f 5 — h 5	e 4 — f 4
2. e 3 — c 2	f 4 — e 4
3. d 3 — d 4 †	Matt.

N.° 85.

	Weiß.	Schwarz.
1.	f 6 — d 7 †	e 5 — e 6
2.	d 6 — b 7	e 6 — e 7
3.	d 7 — b 6	e 7 — e 6
4.	d 4 — e 4 †	Matt.

Andere Veränderung.

1.	f 6 — d 7 †	e 5 — e 6
2.	d 7 — c 5 †	e 6 — e 7 *
3.	f 4 — f 7 †	e 7 — d 8
4.	f 7 — d 7 †	Matt.

Zurückweisung an den 2ten Zug.

*2.	d 7 — f 8 †	e 6 — e 7
3.	f 4 — f 7 †	e 7 — d 8
4 {	f 7 — d 7 †	Matt.
	f 8 — e 6 †	Matt.

N.° 86.

1.	c 7 — c 8 †	a 8 — a 7
2.	b 6 — a 6 †	a 7 — b 7
3.	b 5 — c 6 †	b 7 — c 8 : *
4.	a 6 — a 8 †	Matt.

Veränderung.

*3.	b 5 — c 6 †	b 7 — a 6 :
4.	c 8 — a 8 †	Matt.

N.° 87.

Weiß.	Schwarz.
1. b 3 — c 5 : †	d 3 — c 4 †
2. d 1 — b 3 : †	e 3 — b 3 : †
3. a 2 — b 3 : †	g 3 — b 3 : †
4. b 6 — b 3 : †	Matt.

N.° 88.

1. d 4 — c 6	e 8 — f 8
2. c 6 — e 7	f 8 — e 8
3. e 7 — g 6	e 8 — d 8
4. g 6 — f 8	d 8 — e 8 (*)
5. f 8 — d 7	e 8 — d 8
6. d 7 — f 6	d 8 — c 8
7. f 6 — e 8	c 8 — d 8
8. e 8 — c 7	d 8 — c 8
9. c 7 — e 6	c 8 — b 8
10. h 7 — h 8	Matt.

(*) Wenn er auf das Feld c 8 gienge, so würdet Ihr von f 8 auf e 6 spielen, und er dadurch um zwey Züge eher matt seyn.

Dritter. Abschnitt.

Von den bezeichneten Bauern.

Die Parthie des bezeichneten Bauers (pion coiffé) ist die, wo man sich verbindet, mit einem von Anfang des Spiels bezeichneten Bauer seinen Gegner Schachmatt zu machen. Dieser Bauer ist gewöhnlich der des Springers vom König.

Die in diesem Abschnitt enthaltenen Spiele sind von zweyerley Art: die eine, wo man mit einem, vom Gegner oft selbst bezeichneten, Bauer sich anheischig macht Schachmatt zu geben; die andere, wo noch außer dem gewisse Bedingungen hinzu kommen, als z. B. die Bauern des Gegners nicht zu nehmen, u. s. w.

N.º 89.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e 4 — a 4 †	d 5 — a 5
2.	b 7 — c 5 †	c 3 — f 3:
3.	c 7 — a 7 †	a 5 — a 7:
4.	b 6 — b 7 †	Matt.

N.º 90.

1.	d 5 — h 5 †	h 8 — g 8
2.	e 3 — g 3 †	c 1 — g 5
3.	b 7 — g 7 †	g 5 — g 7:
4.	f 6 — f 7 †	f 4 — f 7:
5.	e 6 — f 7: †	Matt.

N.º 91.

1.	a 6 — c 7 †	c 8 — c 7:
2.	d 6 — d 7 †	c 7 — d 7:
3.	b 5 — d 6 †	d 7 — d 6:
4.	e 5 — d 6:	
5.	d 6 — d 7 †	Matt.

N.º 92.

1.	e 5 — e 7 †	b 5 — c 7:
2.	b 8 — a 8 †	c 7 — a 8:
3.	b 6 — d 7 †	a 8 — b 6
4.	a 5 — b 6: †	a 7 — a 8
5.	b 6 — b 7 †	Matt.

N.° 93.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d 4 — b 3	c 8 — b 8
2.	d 1 — d 8 †	b 8 — a 7
3.	b 3 — a 5	b 6 — a 5:
4.	b 5 — b 6 †	a 7 — a 6
5.	b 4 — b 5 †	Matt.

N.° 94.

1.	b 5 — c 7 †	e 8 — f 7
2.	b 7 — d 8 †	f 7 — g 7
3.	c 7 — e 8 †	g 7 — h 6
4.	d 8 — f 7 †	h 6 — h 5
5.	g 2 — g 4 †	Matt.

N.° 95.

Mit dem Bauern des Thurms.

1.	e 2 — e 8 †	c 8 — b 7
2.	e 8 — a 8	b 7 — b 6
*3.	c 4 — c 5 †	b 6 — b 7
4.	c 5 — c 6 †	b 7 — b 6
5.	a 4 — a 5 †	Matt.

Mit dem Bauern des Läufers.

*3.	a 4 — a 5 †	b 6 — b 7
4.	a 5 — a 6 †	b 7 — b 6
5.	c 4 — c 5 †	Matt.

N.° 96.

Weiß.	Schwarz.
1. d 5 — c 7 †	a 8 — b 8
2. b 5 — d 6	b 8 — a 7
3. d 6 — c 8 †	a 7 — b 8
4. c 6 — d 7	b 8 — b 7
5. a 5 — a 6 †	b 7 — b 8
6. a 6 — a 7 †	b 8 — b 7
7. c 5 — c 6 †	Matt.

N.° 97.

1. d 1 — f 3 †	d 5 — e 6
2. d 3 — g 6 †	e 6 — d 7
3. g 6 — f 5 †	d 7 — e 8
4. c 5 — e 6	e 8 — d 8
5. d 4 — d 5	d 8 — e 8
6. f 3 — e 4	e 8 — d 8
7. c 6 — c 7 †	d 8 — e 8
8. d 6 — d 7 †	e 8 — e 7
9. d 5 — d 6 †	Matt.

Veränderung.

Weiß.		Schwarz.
3.	g 6 — f 5 †	d 7 — d 8
4.	c 5 — c 6	d 8 — e 8
5.	d 4 — d 5	e 8 — d 8
6.	c 6 — c 7 †	d 8 — e 8
7.	d 6 — d 7 †	e 8 — e 7
8.	d 5 — d 6 †	Matt.

Nota. Man sieht hieraus die Art, wie man mit den übrigen Bauern, die der Schwarze zu wählen hat, matt machen kann.

N.° 98.

1.	d 4 — h 4	g 8 — h 8
2.	h 4 — h 5	h 8 — g 8
3.	e 7 — f 7 †	g 8 — h 8
4.	f 7 — g 6	h 7 — g 6 :
5.	h 6 — h 7	g 6 — h 5 :
6.	f 6 — g 6	h 5 — h 4
7.	g 6 — h 6	h 4 — h 3
8.	g 5 — g 6	h 3 — h 2
9.	g 6 — g 7 †	Matt.

N.° 99.

Weiß.	Schwarz.
1. f 3 — f 8 †	h 8 — h 7
2. e 2 — d 3 †	g 7 — g 6
3. a 5 — g 5	h 6 — g 5 :
4. h 5 — h 6	g 5 — g 4
5. d 3 — e 4	g 4 — g 3
6. e 4 — g 2	g 6 — g 5
7. f 8 — f 6	h 7 — g 8
8. g 2 — e 4	g 3 — g 2
9. h 6 — h 7 †	Matt.

Veränderung.

7. f 8 — f 6	g 5 — g 4
8. g 2 — e 4 †	h 7 — g 8
9. h 6 — h 7 †	Matt.

N.° 100.

Weiß.	Schwarz.
1. f 1 — h 3	a 8 — b 8
2. b 1 — a 3	b 8 — a 8
3. a 3 — c 4	a 8 — b 8
4. c 4 — b 6	a 7 — b 6 :
5. c 1 — f 4 †	b 8 — a 7 (*)
6. h 3 — c 8	a 7 — a 8
7. c 8 — b 7 †	a 8 — a 7
8. f 4 — e 5	b 6 — b 5
9. e 5 — d 4 †	a 7 — b 8
10. a 6 — a 7 †	Matt.

(*) Wenn er a 8 spielte, so wäre er um einen Zug eher matt.

N.° 101.

Der Weiße will mit seinem Bauern, der von allen denen des Gegners könnte genommen werden, ohne sie selbst zu nehmen, und indem er ihnen nur eine Art zu spielen läßt, in 14 Zügen matt machen.

	Weiß.	Schwarz.
1.	f 8 — d 7 †	g 8 — g 7
2.	a 8 — f 8	g 7 — g 6
3.	c 7 — e 6	f 7 — e 6 :
4.	e 7 — f 7 †	g 6 — g 5
5.	d 7 — e 5	f 6 — e 5 :
6.	f 3 — e 4	f 5 — e 4 :
7.	c 1 — e 3	f 4 — e 3 :
8.	f 7 — e 7 †	g 5 — g 6
9.	h 3 — h 2	h 4 — h 3
10.	g 2 — g 3	h 5 — h 4
11.	g 3 — g 4	h 6 — h 5
12.	g 4 — g 5	h 7 — h 6
13.	e 7 — f 6 †	g 6 — h 7
14.	g 5 — g 6 †	Mat.

Dieser Zug wird dem Marschall von Sachsen zugeschrieben.

N.° 102.

N.º 102.

	Weiß.	Schwarz.
1.	d 4 — c 6	e 8 — f 8
2.	c 6 — e 7	f 8 — e 8
3.	e 7 — g 6	e 8 — d 8
4.	g 6 — f 8	d 8 — e 8
5.	f 8 — d 7	e 8 — d 8
6.	d 7 — f 6	d 8 — c 8
7.	f 6 — e 8	c 8 — d 8
8.	e 8 — c 7	d 8 — c 8
9.	c 7 — e 6	c 8 — b 8
10.	e 6 — d 8	b 8 — c 8
11.	d 8 — b 7	c 8 — b 8
12.	b 7 — d 6	b 8 — a 8
13.	d 6 — c 8	a 8 — b 8
14.	c 8 — a 7	b 8 — a 8
15.	b 2 — b 4	a 8 — b 8
16.	b 4 — b 5	b 8 — a 8
17.	b 5 — b 6	a 8 — b 8
18.	a 7 — c 6 †	b 8 — a 8
19.	b 6 — b 7 †	Matt.

Vierter Abschnitt.

Vom Patt im gewöhnlichen Spiele.

Oft ist einem der Gegner, sowohl durch Anzahl der Steine als durch seine Lage, so überlegen, daß man nicht hoffen kann das Spiel zu gewinnen oder es aufzuheben, selbst wenn man ihn zwingt Stein für Stein herzugeben. In diesem Falle sucht ein guter Spieler seinen Fehler wieder gut zu machen, indem er sein Heil im Patt versucht. Er opfert seine Steine nach einander auf, gibt seine Bauern her, oder rückt sie so lange vorwärts, bis ihm nur noch der König zu spielen übrig bleibt. Jedoch behält er gewöhnlich einen Thurm, oder seine Dame, sowohl um sein Vorhaben nicht erkennen zu geben, als um es desto sicherer ausführen zu können, indem er den König unter

das Patt setzt, und mit diesem Officier den gegenseitigen König so lange verfolgt, bis dieser gezwungen ist, ihn zu nehmen, um nicht einem immerwährenden Schach ausgesezt zu seyn. Auf diese Art ist seine Kühnheit mit glücklichem Erfolg gekrönt. Von dieser und andern Gattungen von Patt geben wir Beyspiele.

N.° 103.

Bey dieser Stellung ist die Parthie nothwendiger Weise remise, es möge anfangen wer will; denn der Weiße, der seinen Thurm auf der Linie des Springers behält, hindert den schwarzen König durch zu gehen, und wann der Schwarze den Bauer des Läufers mit seiner Dame nimmt, so bietet der weiße Thurm ein immerwährendes Schach, da der schwarze König ihn nicht nehmen kann ohne den Weißen patt zu machen.

Nota. Diese Art von Patt kommt öfters vor.

N.° 104.

	Weiß.	Schwarz.
1.	g 7 — h 7 †	h 3 — g 3
2.	h 7 — e 7	e 8 — e 7 : (*) Patt.

(*) Wann der Schwarze nicht nimmt, und seinen Thurm auf eine andere Linie zieht, so zieht der Weiße den seinigen immer auf die des Gegners, und macht das Spiel remise.

N.° 105.

Weiß.	Schwarz.
1. a 5 — b 6	a 3 — a 1
2. b 6 — g 1	a 1 — b 1:

Patt.

Zurückweisung an den 2ten Zug.

2. b 6 — g 1	a 1 — a 2
3. g 1 — d 4	a 2 — a 1
4. b 1 — a 1:	b 2 — a 1 D: †
5. d 4 — a 1: und gewinnt.	

Veränderung.

1. a 5 — b 6	c 6 — b 6:
2. b 1 — b 2: †	Parthie remise.

N.° 106.

1. c 2 — b 3	a 3 — a 2
2. b 3 — c 2	e 6 — d 4 †
3. c 2 — c 1 (*)	Parthie remise.

(*) Bey dieser Stellung bleibt der weiße König immer auf dem ersten und zweyten Feld seines Läufers, ohne daß der gegenseitige Springer ihn wegbringen kann. Im Fall aber der Springer auf einem schwarzen Feld stünde, so käme er auf d 4. wenn der weiße König auf c 1 steht und ihn hinderte auf c 2 zu gehen; als welches den Schwarzen gewinnen machen würde.

N.° 107.

Weiß.		Schwarz.
1.	g 6 — d 7 (*)	d 6 — d 5
2.	d 7 — c 6	d 5 — e 4:
3.	c 2 — c 3	c 7 — g 7 †
4.	c 3 — c 4:	g 7 — g 5: (**)

N.° 108.

1.	f 1 — f 8 †	b 8 — a 7
2.	f 8 — a 8 †	b 8 — a 7
3.	b 4 — f 8 †	a 8 — a 7:
4.	f 8 — c 5 †	g 5 — c 5: (***)

(*) Wenn er einen der beyden Springer nimmt, so gebe ihm Schach mit dem Läufer, und alsdann doppeltes Schach mit dem andern Springer, der seine Dame nimmt und die Parthie gewinnt.

(**) In dieser Stellung ist die Parthie remise; Ihr zieht euern König um euern Springer herum, und da der schwarze König nicht spielen kann, so ist er gezwungen, Euch mit seiner Dame ein immerwährendes Schach zu geben.

(***) Wenn er die Dame nicht nimmt, so nehmet ihm seinen Bauern mit dem Läufer, und gebet ihm ein immerwährendes Schach.

N.° 109.

Weiß.	Schwarz.
1. b 2 — f 6	e 4 — d 3
2. f 6 — c 3	c 6 — c 5
3. c 3 — b 2	c 5 — c 4
4. b 2 — e 5	c 4 — c 3
5. e 5 — c 3:	d 3 — c 3
Patt.	

N.° 110.

1. e 3 — c 2 †	b 4 — b 3
2. e 2 — a 1	b 3 — b 2
3. e 1 — d 2	b 2 — a 1:
4. d 2 — c 1	c 7 — c 6
5. c 1 — c 2	c 6 — c 5
6. c 2 — c 1	c 5 — c 4
7. c 1 — c 2	c 4 — c 3
8. c 2 — c 1	g 6 — g 5
9. h 4 — g 5:	Patt.

Fünfter Abschnitt.

Von dem erzwungenen Patt.

Hierunter verstehen wir dasjenige Spiel, wodurch sich ein Spieler von seinem Gegner, gezwungener Weise, patt machen läßt, widrigen Falls er selbst das Spiel zu verlieren einwilligt.

Um dieses Patt auszuführen, muß man einen Bauern auf einer der Linien der beyden Thürme haben, oder einen seines Gegners auf der Linie eines Thurmes oder eines Springers aufbewahren, und sich in eine folgenden Beyspielen ähnliche Lage setzen.

Es geschieht öfters daß man keinen von den Bauern seiner Thürme hat behalten können, oder daß sich keiner des Gegners auf den Linien der Thürme oder der Springer befindet; in

diesem Falle muß man einen dahin zu bringen suchen, sonst wäre das Spiel verloren. Hierbey ist folgendes zu beobachten: Man hemmt den Gang des Bauers, dessen man sich bedienen will, und zwingt ihn alsdann auf die Linie zu gehen wo man, um das Patt zu machen, ihn gebraucht, indem man ihm einen Bauern oder einen andern Stein zu nehmen gibt.

Da alle Spielendungen dieser Art auf drey besondere Fälle sich einschränken, so wollen wir bloß einige Beyspiele davon geben, und die Art anzeigen, wie der feindliche Bauer, dessen man sich bedienen will, zu leiten ist. Es ist hiebey noch zu bemerken, daß, um dieses Patt zu erzwingen, man nothwendiger Weise eine Dame haben müsse.

N.° 111.

	Weiß.	Schwarz.
1.	b 8 — b 7 †	a 6 — a 5
2.	b 7 — b 6 †	a 5 — a 4
3.	b 3 — a 3 †	a 4 — a 3 :
4.	b 6 — b 3 †	a 3 — b 3 :

Patt.

N.° 112.

1.	d 8 — f 6	h 7 — h 6
2.	g 4 — g 7 †	h 6 — h 5
3.	f 6 — h 4	h 5 — h 4 :
4.	g 7 — g 6	h 4 — h 3
5.	g 6 — g 3 †	h 3 — g 3 :

Patt.

N.° 113.

1.	h 8 — g 7	c 8 — d 8
2.	g 7 — g 8	d 8 — c 8
3.	g 8 — h 8	c 8 — d 8
4.	a 7 — b 7	d 8 — e 8
5.	b 7 — c 7	e 8 — f 8
6.	c 7 — f 7 †	f 8 — f 7 :

Patt.

N.° 114.

Weiß.	Schwarz.
1. d 1 — a 4 †	a 8 — b 8
2. a 4 — a 6	c 7 — c 6
3. b 5 — b 6	c 6 — c 5
4. e 1 — d 2	c 5 — c 4
5. a 6 — b 5	c 4 — c 3 †
6. d 2 — c 2	b 8 — c 8
7. b 5 — d 5	c 8 — b 8
8. d 5 — d 8 †	b 8 — b 7
9. d 8 — c 7 †	b 7 — a 8
10. b 6 — b 7 †	a 8 — a 7
11. b 7 — b 8 D †	a 7 — a 6
12. c 7 — b 7 †	a 6 — a 5
13. b 7 — b 1	a 5 — a 6
14. b 8 — b 7 †	a 6 — a 5
15. b 7 — b 6 †	a 5 — a 4
16. b 1 — b 2	c 3 — b 2 :
17. c 2 — b 1	a 4 — a 3
18. b 6 — b 3	a 3 — b 3 :

Patt.

Sechster und letzter Abschnitt.

Von dem Matt qui perd gagne.

Qui perd gagne bedeutet gewöhnlich, daß man verliert, wenn man seinen Gegner matt macht, und daß man gewinnt, wenn man von ihm matt gemacht wird. Das Spiel, wovon hier die Rede ist, läßt dem Spieler keine andere Wahl übrig, als seinen Feind zu zwingen matt zu machen, oder das Spiel zu verlieren.

Dieses Matt geschieht meistens mit einem Bauer des Gegners, den man leitet und dem man die Linie verändern macht, durch das nehmliche Mittel, das man bey dem erzwungenen Matt anwendet.

Wann dieser Bauer auf dem benachbarten Felde dessen, worauf er matt machen soll, angekommen ist, so setzt man den gegenseitigen

König unter das Patt, und gibt dem Bauer, der von seinem König unterstützt ist, einen Stein zu nehmen, wodurch er gezwungen wird matt zu machen.

Diese Art Matt kann nur selten mit einem einzigen Steine geschehen. Wir wollen jedoch zwey Beyspiele davon anführen. Allein diese Gattung Spiele müssen besonders gestellt werden; sie sind keine gewöhnliche Spielendungen. Man spielt sie manchmal auf dem Schachspielsaale zu Paris.

N.° 115.

Weiß.	Schwarz.
1. e 3 — g 4 : †	c 8 — g 4 :
2. g 5 — h 3 : †	g 4 — h 3 :
3. e 4 — g 2 †	h 3 — g 2 : †
Matt.	Matt.

N.° 116.

1. f 7 — f 8 †	f 6 — b 8
2. h 4 — h 5	a 4 — a 3
3. h 2 — h 4	a 3 — a 2
4. f 8 — a 8	a 2 — a 1 D
5. a 8 — a 1 :	b 8 — f 6 † Matt.

N.° 117.

1. f 3 — f 4 †	h 4 — h 3
2. e 3 — g 1	f 6 — f 5
3. f 4 — g 5	f 5 — f 4
4. g 7 — f 5	f 4 — f 3
5. g 5 — g 2 †	f 3 — g 2 : † Matt.

N.° 118.

1. f 8 — d 6 †	c 7 — d 6 :
2. a 4 — f 4	d 6 — d 5
3. f 6 — e 4 †	d 5 — e 4 :
4. c 1 — e 3	e 4 — f 3 :
5. d 1 — f 2	f 3 — g 2 : † Matt.

N.° 119.

Weiß.		Schwarz.
1.	c 3 — f 6	f 8 — g 8
2.	h 3 — g 4	g 8 — f 8 (*)
3.	e 1 — e 3 (**)	f 8 — g 8
4.	e 3 — e 8 †	g 8 — h 7
5.	f 6 — e 7	h 7 — g 6
6.	h 5 — f 4 †	g 6 — g 7 (***)
7.	g 4 — h 5	g 7 — h 7
8.	g 2 — g 4	h 7 — g 7
9.	f 4 — d 5	g 7 — h 7
10.	e 8 — d 8	h 7 — g 7
11.	e 7 — f 6 †	g 7 — h 7
12.	f 6 — g 6 †	f 7 — g 6 : †

Matt.

(*) Wenn er g 8 — h 7 zieht, so ist der folgende Zug der nehmliche.

(**) Ihr machet diesen Zug um Zeit zu gewinnen.

(***) Wenn er h 7 züge, so wäre er um einen Zug eher matt.

N.° 120.

	Weiß.	Schwarz.
1.	e 1 — e 2	b 1 — a 2
2.	f 6 — f 7	a 2 — b 1
3.	c 8 — c 1 †	b 1 — a 2
4.	b 2 — e 5 †	a 2 — a 3
5.	f 7 — a 7 †	a 3 — b 4
6.	a 7 — d 4 †	b 4 — a 5
7.	d 4 — b 2	a 5 — a 6
8.	e 5 — f 4	a 6 — a 7
9.	f 4 — d 2	a 7 — a 8
10.	e 2 — e 1	a 8 — a 7
11.	g 1 — e 2	a 7 — b 7
12.	b 2 — g 7 †	b 7 — a 8
13.	g 7 — f 8 †	a 7 — b 7
14.	f 8 — e 7 †	b 7 — a 8
15.	e 7 — d 8 †	a 8 — b 7
16.	c 1 — c 7 †	b 7 — b 6
17.	d 8 — d 6 †	b 6 — b 5
18.	c 7 — c 5 †	b 5 — a 4
19.	d 6 — c 6 †	a 4 — a 3
20.	c 5 — a 5 †	a 3 — b 2
21.	c 6 — c 2 †	b 3 — c 2 : †

Matt.

Straßburg,
gedruckt bey Johann Andreas Fischer.

Kat.

Schachspiel-
geheimnisse

BSB Bayerische StaatsBibliothek

MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Neuentdeckte Schachspielgeheimnisse, oder Sammlung der schönsten, meist noch unbekannten Züge beym Schachspiel

Bd.: 1

Straßburg (1802)

Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- Kst 2270
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11255998-3